

**Nombre del Equipo:** Persistencia Devs

**Nombre de los Integrantes:** Christian Rengifo, Leonardo Quiroga, Christian Contreras.

## Office Harmony

### Game Design Document

#### Especificaciones Técnicas del Videojuego

**Tipo de Diseño:** 3D

**Vista:** Primera Persona

**Plataforma:** Web

**Lenguaje de Programación:** C#, Unity

#### Concepto

**Descripción:** Office Harmony es un juego de exploración 3D en un entorno oficinista, ayuda a tus compañeros de equipo para mejorar su estado de ánimo y calmar su ira y depresión ante las olas de estrés del trabajo en un videojuego de cero violencia.

**Esquema del Juego:** Adéntrate en el ambiente de los desarrolladores de videojuegos y como es su día a día, ayúdanos a mejorar su estado de ánimo y evitar los tratos violentos cuando su estrés llega al máximo. Eres el miembro más nuevo de recursos humanos y tu misión es velar por el buen comportamiento de tus compañeros del estudio.

#### Opciones de Juego:

- **Explora la oficina:** Visita las diferentes partes que componen este estudio de videojuegos y revisa el estado de ánimo de tus compañeros.
- 
- **Objetivos:** Tu misión es ayudar a tus compañeros cada día hasta llegar a la fecha límite de entrega del proyecto, cada día habrá más compañeros molestos y cansados, deberás ayudarlos antes de que causen un caos en la oficina.

#### Elementos de Juego:

- **Personaje Principal:** Controlarás al nuevo miembro del equipo de recursos humanos en lo que ayudas a tus compañeros a mejorar su estado de ánimo.
- **Compañeros de equipo:** Cada día habrá más compañeros que requieran de tu apoyo para evitar un caso violento antes de la fecha límite.

#### Mecánicas:

**Diseño:** Office Harmony es un juego de exploración 3D que busca con la temática de No Violencia, donde los compañeros del estudio pasan por momentos de alto estrés y si llega a niveles muy altos, estos harán un acto violento.

**Moverse por el escenario:** El jugador se moverá por el escenario de la oficina en busca de compañeros que necesitan ser aconsejados.

**Hacer felices a los compañeros:** Cuando se encuentre con un compañero, se activará un minijuego donde tecleando las letras correctas le diremos una palabra de apoyo.

**Condición de Victoria/Derrota:** El jugador deberá alentar a todos los compañeros antes de que acabe la jornada, en caso de fallar 3 días, el estudio entrará en llamas y el caos reinará el lugar arruinando la salida del videojuego.

Cada día se tiene un tiempo en el que se podrá interactuar con los compañeros. Cuando se llega al final de la fecha límite y todos los compañeros están contentos, se gana el juego.

### Flujo del Videojuego:

**Menú Inicial:** Esta pantalla se mostrará al entrar al videojuego, dará las opciones de iniciar el videojuego o ver el apartado de créditos.

**Oficina:** Entorno principal donde se desarrollará el videojuego y donde los jugadores harán todas sus acciones. En este se observará el día en el que va el jugador antes de la fecha límite.

**Menú de Pausa:** Muestra opciones básicas, como regresar al menú inicial o reiniciar el nivel.

**Menú de Victoria/Derrota:** Dependiendo de nuestras acciones al final del juego saldrá un menú que avisará al jugador de si ganó o perdió, junto a con botones para regresar al menú inicial.

### Niveles:

El juego se estructura en un mismo nivel que se hace más difícil de manera progresiva a medida que el Player va teniendo éxito con las tareas que debe cumplir.

Este nivel se desarrolla en un entorno laboral, queriendo proyectar la idea de un juego de entorno realista con interacción humana.

### Interfaces:

Menú Inicial:



Menú de Pausa:



NPC Interactuable:



Pantalla de Derrota:





